



**VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY**

**FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
FACULTY OF FINE ARTS**

**VÝTVARNÁ TVORBA
FINE ART PRACTISE**

**ATELIÉR SOCHAŘSTVÍ 1
STUDIO SCULPTURE 1**

ODPUŠTĚNÍ, STRACH A OČEKÁVÁNÍ

FORGIVENESS, FEAR AND EXPECTATIONS

DOKUMENTACE DIPLOMOVÉ PRÁCE
DIPLOMA THESIS DOCUMENTATION

AUTOR PRÁCE
AUTHOR

BcA. IVANA PAVLÍČKOVÁ

VEDOUCÍ PRÁCE SUPERVISOR

Prof. ak. sochař Michal Gabriel

OPONENT PRÁCE
OPPONENT

MgA. Radim Labuda

BRNO 2017

DOKUMENTACE VŠKP

OBSAH:

OBRAZOVÁ ČÁST	s. 3 - 8
TEXTOVÁ ČÁST (PÍSEMNÁ OBHAJOBA)	s. 9 – 19

K obhajobě bylo předloženo 9 fotografií a 1 vizualizace.



Low poly buddha pink, 19x17x20, ceramics, 2017



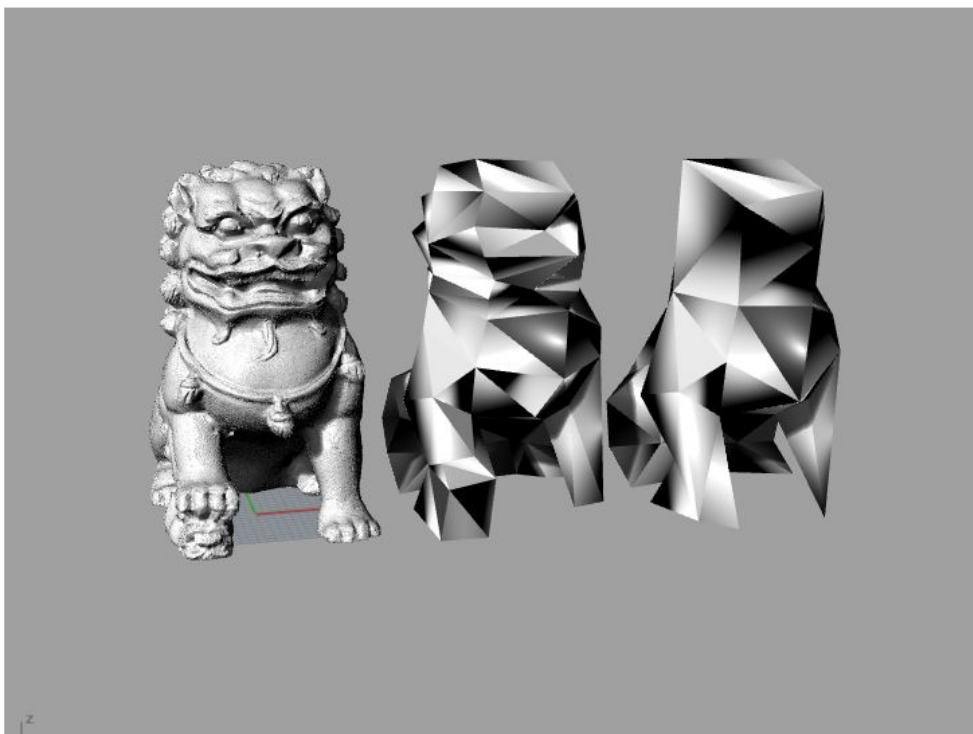
Low poly gudea, 22x15x13, ceramics, 2016



Forgiveness fear and expectations- view on project, combined materials, 2016-17



Shapes, 40x6x5, ceramics, 2016



Scan čínského draka Rhino 3D, vizualizace redukce povrchu



3D výtisk, 25 x 19 x 13 cm, Sádrový kompozit, 2017



Klínová forma na odlévání keramiky a porcelánu



Porcelánový odlitek po sejmutí vrchní formy

Forgiveness, fear and expectations

Odpuštění strach a očekávání

Úvod

Tento text doprovází praktickou diplomovou práci jako teoretický základ pro rozvíjení dalších úvah k danému tématu. Praktická část práce je sestavena z keramických objektů instalovaných do prostoru na variace podstavců.

Hliněné sošky na sebe berou podobu věcí-komodit, jejichž role je v každodenním životě více i méně zastoupená, avšak je vždy přítomná – fyzicky nebo metaforicky.

V rámci své diplomové práce se snažím pokračovat v reprezentaci klasických médií v oblasti současného sochařství. Mým cílem je při tom povýšit keramický objekt na médium vhodné pro uplatňování aktuálních prostorových strategií. Hlína je materiálem, který vychází bezprostředně ze Země a v mé práci tlumočí právě zde odehrávající se procesy.

Kolekce keramických objektů sestává ze zobrazení předmětů svátečně i každodenně používaných a nenápadně skrze ně překračuje k tématům nástrojů nadvlády, moci či útlatu a spolupráce člověka se strojem. Objekty se dají definovat hned z několika perspektiv, jež všechny mají svůj počátek v čemsi silném, neukojitelném a aktivně působícím. Nosným pilířem je tedy emoce-touha-prostředek a jeho důsledky. Ty reprezentují nástroje – věci, jež tlumočí tyto ambice.

Keramika a porcelán jsou známy svým využitím v především domácnostech, ale také v průmyslu. Fakt, že s keramikou a porcelánem máme velice intimní vztah (pijeme z nich, dáváme si koupel a podobně) propůjčuje těmto materiálům zvláštní povědomost. To je také jeden z důvodů volím, proč volím keramiku jako finální materiál.

Materiál denně používaný člověkem se zbavuje svojí funkčnosti, aby upozornil na své vizuální sdělení. Hlína navíc prochází proměnou z velice poddajného skupenství do pevného, tvrdého a také někdy velmi ostrého střepu. Ve svém původním stavu hlína okamžitě zaznamenává dotek, zachycuje myšlenky ve stejném čase, v jakém vznikají. Následný proces zpracování však vyžaduje preciznost a mnoho kroků, které z obyčejné hlíny vytvoří keramiku. Samotný proces pálení, kterým hlína prochází, zahrnuje jakousi očistu, proměnu v lepší materiál nesoucí vysoké kvality.

Užitá keramika a porcelán doprovází člověka v každodenním životě, ale umělecký objekt je praktického použití zbaven. Volný keramický objekt provokuje svou bezúčelností, pokud nesplňuje ani kritérium líbivosti tolik vlastní porcelánovým soškám u babičky na polici. Mnoho autorů neodolalo využít možnost projektovat umění do užitých objektů jakým je třeba nádobí. V této souvislosti lze připomenout například Rose Wallace.

Série *Low Poly*

Práce s keramikou a hlinou všeobecně pro mne začala v podstatě jako východisko od neustálé sedavé práce za počítačem, při úpravě 3D soch. Hledala jsem způsob jak propojit 3D technologie společně s manuální prací a klasickými materiály v sochařství. Nejprve tedy vznikly dvě sošky vymodelované ručně podle předlohy z virtuálního prostředí, *Low Poly Budha* a *Low Poly Guddea*. Materiál jsem záměrně volila v protipólu s 3D technologiemi. Hlína se jevila jako velmi adekvátní, pro svou prostou povahu a jako prapůvodní materiál pro zpracování. Hlína je tedy jakousi praformou, antonymem 3D tisku.

V objektech vybraných pro diplomovou práci využívám lidského aspektu a jeho přirozené nedokonalosti. V plastikách jako je *Low Poly Buddha*, *Low Poly Guddea* či *Společník* navazuji na práci s počítačem v digitálním prostředí, které rozvíjí tradiční postupy sochařství. Operuji se scanem sedícího Buddhy, získaným z banky scanů na internetu, jehož povrch je redukován (metaforicky společně s obsahem) až v trojúhelníkovou síť. Tato síť následně posloužila jako model k hliněné sošce. Soška se poté zaformovala a byla sériově reprodukována dál. Za důležité momenty v tomto procesu považuji především vytváření objektu na základě předlohy z virtuálního prostředí a poté sériovou výrobu, jež v sobě však skrývá aspekt lidské chyby a v podstatě nemožnost utvořit sochy identicky. V případě člověka není možné dílo opakovat naprosto stejně, pokud si na práci nepovolá právě stroj. Následná manipulace s objektem však opět očekává rozdílný výsledek. Právě u druhé sochy vytvořené ze scanu čínského draka (*Společník*) jsem použila k výrobě modelu 3D tiskárnu tak, abych přesnost zvýšila, nicméně samotné formování a odlévání pokaždé stejně přinese originální kus.

Tvary

Má diplomová práce také obsahuje abstraktní keramické objekty nazvané *Tvary*. Při vytváření těchto většinou podlouhlých objektů vzdáleně připomínajících větve či hady jsem kladla důraz na emoce, které při modelování aktuálně zažívám. Jistý pocit frustrace sloužil za formující nástroj hroudy hlíny. Proces vytváření v sobě nese odvahu překonat mnohé kroky, které následují při dalším procesu vedoucím ke vzniku sochy. V tomto případě strach a nervozitu z vytvářeného objektu.

Jak tato věc dopadne? Co to vlastně bude? Dovolím těmto objektům dojít až do finální

podoby? Jsou na to dost dobré?

Mnoho z těchto plastik nakonec do cíle dospělo a nesou v sobě obrovskou sílu. Jejich křehkost, majestátnost a povrchová úprava je naprosto proměnily. O svědectví správnosti zvolené cesty mě přesvědčuje fakt, že mě tato série inspirovala pro performativní vyjádření zachycené na videozáznamu.

Svalová tenze

S haptickým projevem hlíny pracuje i video s názvem *Svalová tenze*, zachycující člověka modelujícího základní tvar – kouli –, který postupně převaluje kus hlíny z akupunkturálních bodů dlaně na svalové vazy a dále až na hrud'. Artikuluje tak terapeutické vlastnosti hlíny, která velmi zvláště až uklidňujícím způsobem vyzařuje energii na toho, kdo s ní pracuje. Je to možná tím, že je tak známá a neškodná. Ekologicky nezávadná a stoprocentně recyklovatelná. Práce ze série *Tvary* a video *Svalová tenze* tematizují transpozici sochy do performativní polohy.

Textové práce z keramiky naopak redukuje složité procesy světa na jednotlivá hesla z médií, reklam a hudebního průmyslu, zachycují vizuální a informační znečištění hrnouce se na nás ve zjednodušených heslech a populistických sloganech. Následující kapitoly jsou věnovány právě textově orientované keramické sérii.

Forgiveness, Fear and Expectations (Ceramic Words)

Odpuštění, strach a očekávání (slova z keramiky)

„Potřebuju hledat sám sebe, proto odjíždím na hotel do Portugalska, kde budu fotit svoji kamarádku v dece,“ říká xxxx, jenž opustil půdu vídeňské architektury, aby se věnoval rurálním fantaziím. I on je obětí textu písně *Tame Impala Let It Happen*.

Mezitím plastové řetězy a vypasované osmdesátkové džíny přísně odhalující kotníky vyplňují prostor, který zbyl po euforii nastolené digitální éry. Asketické hábity a esoterické přehozy přikrášlují snahu o návrat do minulosti. Zmrazení pocitů do tvarového celku vyžaduje jistý exhibicionismus. Snahy pravdivě reflektovat niterné pohnutky, zrcadlit sebe sama, i ty nejnepříjemnější myšlenky, se mohou změnit ve vzácné artefakty autodidaktického procesu. Trapně neopětované sympatie, zklamání z očekávání, strach z odmítnutí a touha po odpuštění se cyklí nekonečně. Vystoupení z jejich silného sejetí však dovolí pochopit nezbytnost jejich přítomnosti v životě. Neustálé cestování prostorem, webovými stránkami a dějinnými souvislostmi, je snem každé lidské bytosti.

Nástroje moci

Série *Forgiveness, Fear and Expectations* j dále doplněna o hliněné modely středověkých zbraní. Zbraně vidím jako symboly nadvlády, všudypřítomné a neviditelné, s virtuálním prostředím dokonce stále hůře rozeznatelné. Zbraně doplňuji o odlitky maket bezpečnostních kamer. Ve chvíli, kdy zjistíme, že kamery nejsou pravé, je možné pochopit, že kontrola vychází z nás samých.

Nostalgie, stesk po domáckém rozpoložení, je silným motivem prolínajícím se napříč celou instalací. Fakt, že vrátit se (kamsi) nejde, přihazuje dříví do už tak plápolajícího ohně zoufalství. Jakoby objekty byly znamením čehosi nepotřebného, zastaralého, a přesto tak krásného. Vidíme před sebou mnoho forem, různorodých věcí reprezentovaných uměleckými plastikami. Jak přistupovat k jejich výkladu? Co pro nás mohou znamenat?

Již umístění jednotlivých objektů do pozice komodit naznačuje jistý sociálně kulturní rámec, ve kterém je tato práce rozprostřena. Zohledňování ekonomického systému a jeho následná sublimace do procesů společenského života hraje v kolekci hlavní roli, což s sebou latentně nese i tematizaci těžkého břemene lidského bytí či otázek morální volby. Pozornost je tak upřena rovněž k transnacionálním, postkapitalistickým principům, nástrojům moci a symbolům platonické lásky k dobrovolnému podrobení. To vše za pomoci hlíny – materiálu, který pamatuje celý náš věk (nejen v rámci média sochařství).

Věk obrazu světa eliminovaný na částice dále rozložitelné

Pokud chceme pojmout objekty jako fungující celek, můžeme se o to pokusit prostřednictvím prostudování spisu Martina Heideggera, v němž se snažil kompaktně uchopit „obraz světa“: *„Jak poznat obraz světa bez toho, aby se člověk překlenu do nestvůrné subjektivity a individualismu? Jedině tak, že uchopí jsoucno, ale sám se v této veličině pokládá za cizince. Obraz světa lze postavit jako doslovný rám, v němž je svět rozkryt v plném rozsahu. Ten, kdo obraz vytváří, je zároveň jeho součástí. Kriticky hodnotí ze své pozice sám sebe uvnitř obrazu. Sám je součástí a sám na sebe nahlíží. Slovo obraz je představením, ve kterém člověk hledá svůj vlastní postoj, místo – světonázor. Tato pozice je artikulována, upevňována a dochází k její konfrontaci s ostatními světonázory, a to nejen libovolnými, nýbrž s těmi odhodlaně nezlomnými, krajně odlišnými světonázory. Tyto světonázory si na pomoc berou vědu a zkoumají svá postavení z nesčetných úhlů, do boje nasazují neomezenou sílu propočítávání, plánování a kultivace všech věcí.“*¹

Přestože tento směr uvažování nesoucí znaky metafyziky byl na poli filozofie často kritizován pro svou nemožnost tvrzení vyvrátit nebo potvrdit, cením si na něm snahu vymezit různé způsoby uvažování o světě napříč dobovými epochami. Pro objekt samotný to však

¹ Martin Heidegger, *Věk obrazu světa*, Praha 2013, s. 60.

stále nenese znamení možnosti zakotvení v jednoznačně interpretaci. Po objektech lze toužit. Vyznačují se svou specifickou časovostí, skrývají tajemství. Objekty je možné rozložit do dvou způsobů nahlížení – dekonstrukčního (rozložení na částice, atomy) a nadřazeného (sociální význam, metafora). „Celá naše kultura je do obrovské míry kulturou objektů. Můžeme načrtnout nekonečnou řadu genealogií konkrétních objektů, které však spolu utváří spletitou síť vazeb, návratů i očekávání. Právě objekty-média přenáší významy napříč touto složitou strukturou. A přesto nám stále něco chybí. Samotné objekty jako by zůstávaly neprůhledné, unikající. Jazyk objektů, řeč, kterou k nám promlouvají, nejsou nikdy zcela přístupné. Zůstávají elegií, jak naznačuje také tón většiny textů... Problém objektu nelze jednou provždy vyřešit. K objektům je třeba se neustále přibližovat a vracet.“²

Žánr

Protože jsou mé keramické objekty inspirované většinou obyčejnými výjevy, se kterými se setkáváme v okolí, nesou mnohdy podobu obyčejných, každodenně používaných předmětů. Tato obyčejnost paralelně odkazuje k uměleckému stylu světských výjevů – žánru. Směr ilustrující vesnické veselice, strasti zimních nedostatků či milostné scény, byl oblíbený zejména od poloviny osmnáctého a po celé devatenácté století.

Žánrové výjevy se vyznačovaly především odstupem od okázalé transcendence, tolik příznačné pro reprezentativní (církvní či šlechtická) zobrazení. V žánru byla naopak oslavována obyčejnost, chudoba a často i zoufalost nebo smrt. Od bohatých hostin, vzhledů do soukromí roubenek, hospod a vesniček až po pracovní realie. Později byl tento styl přetvořen také pro politicky orientovanou tvorbu plošně označovanou jako sociální realismus.

Asi nejslavnějším tvůrcem žánrové malby je Pieter Brughel, malující obyčejné vesničany v časech oslav a světských rituálů. Nebál se ani kritiky – ve svých kompozicích proto často pracoval se symboly a metaforami. V jeho obrazech s postavami proplétajícími se mezi sebou, s davy lidí oddávajícími se tanci a hodování získal žánr své jisté místo.

Rembrandt van Rijn, známý také jako velký prorok civilismu, maloval mimo mnohé studie také světská a žánrová témata. Sledoval život kolem sebe a zpracovával jej ve výjevy hospodské, bohémské a pouliční, podobně jako Goya nebo například Francois Millet. V sochařství se žánrová zobrazení vyskytovala spíše jednotlivě – například u Edgara Degase, Otto Gutfreunda, Constantina Brâncușiho a dalších autorů.

² Timothy Morton et al., *Objekt*, Praha 2015, s. 20.

V dnešní době je žánr v souvislosti s těmito tvůrci a epochami pokládán spíše za zakonzervovaný fenomén. Dnešní žánr by musel být schopen pracovat s podněty nových společenských rozměrů a také si zachovat svou kritickou notu. Městská architektura, sídlištní zástavba, typické blokové betonové panely a zákoutí s drobnými nelegálními skládkami odpadu. Hospody zašlé kouřem, alternativní subkultury sublimující v řetězce korejských továren na periférii. Můj nový profil na works.io, a sny o prvním followeru na tumbri.

Cílem předkládané diplomové práce je přesto zachytit určitý „portrét světa“ v kolekci ručně modelovaných předmětů. Svou podstatou je to téma komplexní, komplikované, avšak uchopitelné právě pomocí estetických poloh.



Pieter Bruegel, Slepý vede slepého, 1568

Keramika

Sochaři tradičně využívali hlínu spíše jako základní bod pro další odlévání do bronzu a jiných vzácných kovů. Jako výchozí materiál byl volen především mramor, kámen nebo vzácněji i dřevo. V současné době si umělci volí materiál svobodně, spíše na základě myšlenky, již chtějí vyjádřit. Tato tendence vedla k zaměření zájmů na mnohé spektrum materiálů, a to také na hlínu, ve snaze přehodnotit její status v prostředí vizuálního umění.

Stopy užití keramiky ve volné tvorbě lze vysledovat v minulosti. Známa jsou keramická díla Pabla Picassa, který vytvářel jak volná díla, tak i vázy a užité umění. Malíři si propůjčovali sochařství, aby v něm například ověřovali vzájemné prostorové vztahy. Využití keramiky můžeme hledat také u sochařů jako je Auguste Rodin, Henri Matisse, Henry Moore či Tony Cragg.

Ve dvacátém prvním století se hlíně věnuje stále více sochařů. Tento materiál lze použít v tvorbě v několika rovinách. První z možností je použít hlínu jako jílovitý materiál nesoucí výjimečné plastické kvality a zároveň uplatnit její vlastní křehkost. Tradičně se hlína bez povrchové úpravy jako výchozí materiál nevyžívala. Sochaři Fischli a Weiss, Adrian Villar Rojas nebo Pheobe Cummings však syrovou hlínu povýšili na hodnocený materiál.

Možností je také zpracování hlíny pomocí výpalu, ať už v keramice či porcelánu, a následné povrchové úpravy glazováním či pigmenty. Expresivním ztvárněním keramiky vynikají umělci jako Andrew Lord, David Shringley nebo Aaron Angel. Keramika a porcelán k sobě mají velice blízko, proto většina autorů akceptuje ve svém výtvarném projevu obě varianty. Reinaldo Sanguino, americký keramik mexického původu, čerpá inspiraci z městského života a vkládá do své tvorby prvky fotografie, soustřeďující se na otázky genderu a sociokulturní nerovnosti. Své porcelánové koruny v sérii *Gods and Designers* dával do spojitosti s krabicemi na zboží prestižních módních řetězců jako Gucci nebo Prada.



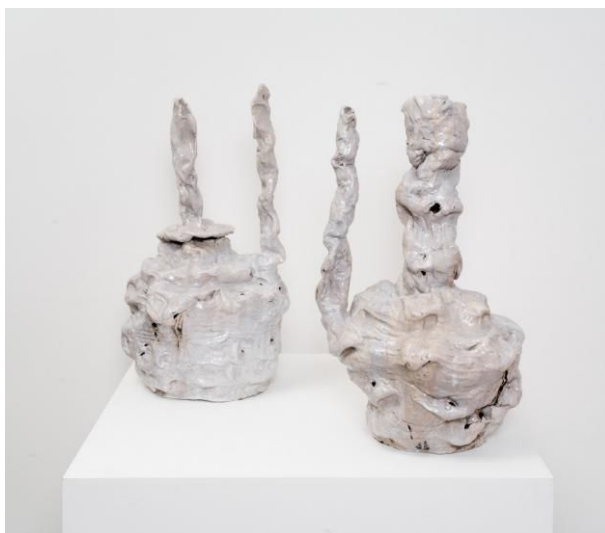
Reinaldo Sanguino, ze série *Gods and Designers*, 2014



Pheobe Cummings, After Death of the Bear, 2013



Marian Palla, Při dešti, hlína, 13,5 × 13 × 6,5 cm, 80. léta



Andrew Lord, Listening two spouted pots, Ceramic, epoxy, gold leaf, 1996-1998

Tuto práci vnímám jako jeden z kroků na cestě svého výtvarného projevu; s hlínou chci pracovat i nadále. Do budoucna bych ráda koncipovala keramický objekt do ještě volnější abstraktní formy, závislé na křehkých podpěrných konstrukcích. Část objektů bych ráda oprostila od fyzické podstaty a dále je prezentovala spíše v rovině digitálního zobrazení (projekce, hologram).

Diplomová práce bude instalována v prostoru galerie, což sebou přineslo i mnoho dosud nezažitých provozních zkušeností. Jak již bylo zmíněno, galerijní instituce, kterou jsem si zvolila, nedisponuje finančními prostředky na pojištění jednotlivých objektů, a celý proces tak funguje spíše na domluvě a vzájemné důvěře. Porcelánové sošky zhotovené z původního 3D modelu byly vytvářeny s pomocí asistentů z dílny Vysoké školy uměleckoprůmyslové v Praze. Velmi si cením všech, kdo mi umožnili tuto zkušenost s formováním a vypalováním porcelánu v rámci mé diplomové práce získat.

Domnívám se, že jsem dosáhla cílů, které jsem si v rámci zpracovávání diplomního

projektu vytyčila: plánovala jsem vytvořit sérii různorodých keramických objektů, které se budou vzájemně doplňovat ve výsledné instalaci, v níž má zastoupení originál i multiplikace. Měla jsem také možnost experimentovat a využívat nových technologií, ale i tradičních postupů a materiálů. Diplomový projekt z tohoto hlediska pokládám za cennou zkušenost, kterou zhodnotím ve své další tvorbě. Důležitá pro mě byla i možnost spolupracovat s profesionály z oboru keramiky a porcelánu.